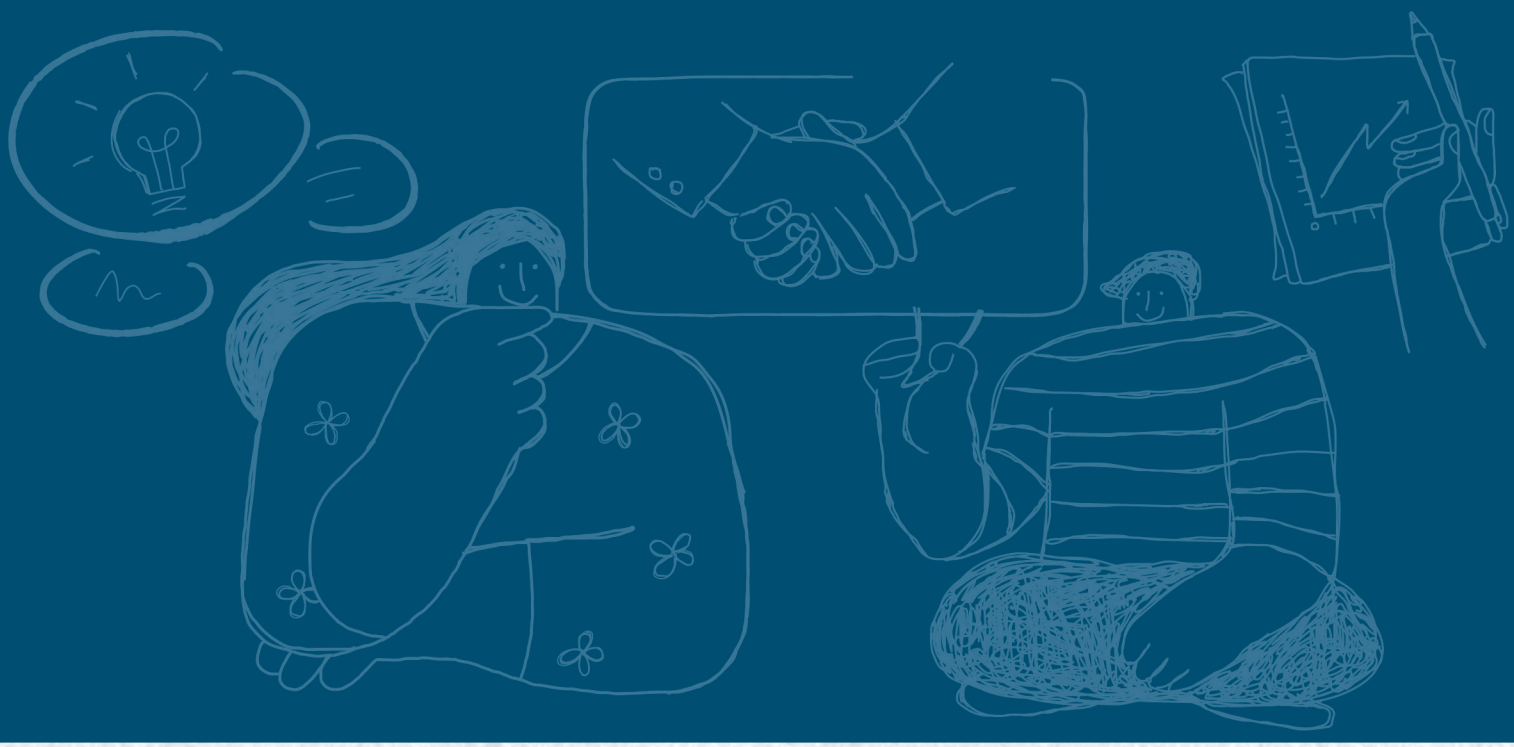
Boletín #4. Octubre, 2023

Crescere

Grupo de trabajo sobre infancia y juventud



UNIVERSIDAD CRISTÓBAL COLÓN

Crescere
Boletín del grupo de trabajo
sobre infancia y juventud, #4.
Octubre, 2023
Informes: investigacion@ucc.mx

Consejo Editorial
Editora
Dra. Isabel Ortega Ridaura
Co-editor
Mtro. Carlos Edmundo Gómez Martínez
Consejeros
Dr. Eufrasio Pérez Navío
Universidad de Jaén
Dra. Edith Cortés Romero
Seminario Internacional sobre Estudios de Juventud en América Latina, FCPyS-UAEM
Dr. Juan Sánchez García
Escuela Normal Miguel F. Martínez
Dra. Julia de Guadalupe Rodríguez Castelán
Universidad Cristóbal Colón
Dra. Elena Moreno García
Universidad Cristóbal Colón

Diseño gráfico editorial
Mtro. Jesús Alfonso Gallardo Vega

Universidad Cristóbal Colón
Campus Torrente
Carr. La Boticaria km 1.5 s/n
Veracruz, Ver., México
www.ucc.mx

Las opiniones expresadas en la presente publicación son las de los autores y no necesariamente reflejan los puntos de vista de la Universidad Cristóbal Colón.

Contenido

La importancia de la educación preescolar en nuestros días
Mtra. Mariela Beatriz Terán Morales
Dra. Némesis Larracilla Salazar

La enseñanza de la arquitectura en las escuelas: Fomentando la creatividad y la resolución de problemas en niños y niñas
Arq. Carlos Vela Barradas

¿Qué consumen los infantes en la red?: Datos del estudio de consumo de contenidos digitales en audiencias infantiles 2023 del Instituto Federal de Telecomunicaciones
Dra. Luz del Carmen Valenzuela Reyes

Los Jóvenes y los videojuegos
Mtra. Aned Garduño Galindo
Mtra. Ana Laura Osorio Paredes

La anemia como dato de cáncer en niños y adolescentes
Enrique A. Sánchez Valdivieso M.D., Ph.D., Oncólogo

Presentación

Dra. Isabel Ortega Ridaura
Editora

El presente número de *Crescere* se enfoca en tres grandes rubros: la educación a temprana edad, la relación de los infantes y los jóvenes con la tecnología en la era digital y la atención a la salud de los mismos.

El primer artículo de las autoras Terán Morales y Larracilla Salazar, destaca *la importancia de la educación preescolar en nuestros días,* relevancia que se constata en el hecho de que desde el año 2002, se estableció en la Ley la obligatoriedad de la misma.

No obstante, a pesar de las disposiciones gubernamentales, veinte años después no se ha logrado garantizar esta obligación y la mayoría de los alumnos que asisten a las escuelas públicas no cursan el nivel preescolar, o no completan todos los años que comprende.

La educación preescolar es indispensable para la formación de los infantes dado que, en ésta, se establecen las habilidades, competencias y conocimientos necesarios para comprender los contenidos del nivel posterior (primaria), además de ser el primer agente socializador para establecer relaciones interpersonales fuera del círculo familiar. Por ello, es necesario que se insista en que todos los menores cursen este nivel educativo.

Siguiendo la línea de la formación inicial de los niños y las niñas, un elemento que puede ser de gran ayuda para fomentar la creatividad y la resolución de problemas es la enseñanza de la arquitectura. Así lo señala el arquitecto Carlos Vela quien afirma que, si bien no todos los estudiantes se convertirán en arquitectos, esta disciplina debería ser incluida como asignatura en las escuelas ya que puede ofrecer valiosas lecciones sobre creatividad, sostenibilidad y, sobre todo, resolución de problemas.

A diferencia de las matemáticas, donde las respuestas son definitivas, la arquitectura se asemeja más a la vida real, donde no hay respuestas absolutas. A través del estudio de la arquitectura, los niños aprenden a identificar problemas y a ver oportunidades en ellos. Así lo han entendido distintas regiones del mundo como Hong Kong y España, que la han incorporado en la educación temprana como una manera de enriquecer la experiencia educativa de los infantes.

Los siguientes artículos se desplazan de la educación formal al ámbito digital y dirigen su atención al consumo de los niños y jóvenes, tanto de contenidos digitales como de videojuegos. La Dra. Valenzuela Reyes, en su texto *¿Qué consumen los infantes en la red?: Datos del estudio de consumo de contenidos digitales en audiencias infantiles 2023 del Instituto Federal de Telecomunicaciones*, destaca la cada vez mayor presencia y a más temprana edad de los menores en este ámbito, al señalar que en México el 82% de las niñas y niños entre 7 y 11 años utiliza internet y el 69% de ellos hace uso de alguna red social.

La red se ha convertido es uno de los más importantes espacios de socialización, —si no el que más—, tendencia acentuada por el aislamiento derivado de la pandemia de Covid-19. Y el uso de plataformas digitales no hace más que incrementarse con la edad y con el paso del tiempo.

Ante la irreversibilidad de esta tendencia, la reflexión lleva, más que a la manera de contrarrestarla, a cómo aprovechar esta área de oportunidad para crear y hacer llegar contenidos de calidad a los niños, niñas y jóvenes.

En el mismo sentido apunta el texto *Los jóvenes y los videojuegos*, de Aned Garduño y Ana Laura Osorio quienes invitan a replantear la concepción que se tiene sobre este tipo de juegos y su influencia de los adolescentes.

Contrariamente a la tendencia predominante de considerar los videojuegos como una influencia negativa en el comportamiento, desarrollo y desenvolvimiento social de niños y jóvenes, por conducirlos a prácticas violentas, descuido de actividades y aislamiento social, las autoras destacan que recientes investigaciones muestran que éstos resultan ser experiencias positivas en el aprendizaje e interacción social. Asimismo, facilitan el contacto de los jóvenes con las nuevas tecnologías, fomentan el conocimiento de una segunda lengua y promueven habilidades de búsqueda de información e investigación.

Cierra este número el artículo del Dr. Sánchez Valdivieso *La anemia como dato de cáncer en niños y adolescentes*, una llamada de atención para padres de familia y cuidadores de menores de no desestimar la anemia y sus síntomas dado que podría ser indicativa de otras enfermedades más graves.

Confiamos en que los temas aquí abordados serán de su interés.

La importancia de la educación preescolar en nuestros días

Mtra. Mariela Beatriz Terán Morales
teranmariela@gmail.com

Dra. Némesis Larracilla Salazar
Profesora asociada / nlarracilla@ucc.mx

Las opiniones expresadas en la presente publicación son las de los autores y no necesariamente reflejan los puntos de vista de la Universidad Cristóbal Colón.

La educación preescolar en México es un tema que requiere mayor atención. Para comprender su importancia es necesario conocer el origen del inicio del nivel preescolar, el cual se relaciona de manera estrecha con el reconocimiento de los derechos del niño.

A principios del siglo xx, los países industrializados carecían de normas de protección para la infancia. El reconocimiento de los derechos de los niños no fue una tarea fácil, ni se realizó de la noche a la mañana. Sin embargo, a medida que los países los han ido reconociendo, han comenzado a incluir en sus leyes, derechos y garantías como el acceso a la educación como una necesidad básica a la cual todos los niños deben poder acceder y la exclusión de los niños del campo laboral. Así, se les deja de concebir como adultos pequeños, para considerarse personas en desarrollo.

Se habla de educación preescolar desde las *dame schools*, las cuales eran pequeñas escuelas privadas en casas, dirigidas por mujeres sin una preparación en específico. En esos sitios se les enseñaba a los niños pequeños del barrio el abecedario, aprendizajes relacionados con la lectura, materias morales y religiosas;

también se instruía a las niñas en labores del hogar, coser y tejer. Estas escuelas comenzaron en Inglaterra en el siglo XVI, y más tarde, en el siglo XVII llegaron a Estados Unidos y perduraron hasta el siglo XIX en ambos países.

En el siglo XIX la sociedad rural era campesina y artesanal en las ciudades, por lo que los oficios de los padres eran transmitidos a sus hijos en el mismo taller o lugar de trabajo. Los niños no se desplazaban a planteles escolares, sino que la educación era más cualitativa que cuantitativa, pues eran pocos los que recibían instrucción, predominantemente eran las capas más altas de la sociedad quienes tenían acceso a la educación.

Ubicándonos en este panorama, podemos imaginar cómo los niños pequeños eran excluidos de la educación formal, así como de su legislación y programas de estudio. No eran considerados sino hasta que cumplían siete años; además, durante la primera mitad del siglo XIX se le dio más importancia a la educación superior que a la elemental.

A lo largo del tiempo, se han utilizado diversos términos para referirse a lo que hoy conocemos como educación preescolar, tales como educación infantil, educación parvularia o *kindergarten*. Todos se refieren a la enseñanza que adquieren los niños de 3 a 6 años, previa a la educación primaria. Aún hoy en día no existe un término universal para referirse a la misma, sino que el término usado depende de las consideraciones de cada país.

La escuela de párvulos giraba alrededor del niño y su mundo natural y social, sin embargo, en ese entonces no se promovía como enseñanza el ejercicio físico. Probablemente ello se debía a que los niños en edad preescolar eran más activos y las actividades en familia eran más dinámicas y físicas, lo que con el paso de los años y la era de la tecnología sufrió importantes cambios.

Al promulgarse en 1908 la *Ley Constitutiva de las Escuelas Normales Primarias* en México, se incluyó la carrera llamada educadoras de párvulos y dos años después, se ofertó en la Escuela Normal de Profesoras un curso dedicado a la enseñanza en los jardines de niños. Años más tarde, se publicó otra ley relacionada con los jardines de niños, y entre otras cosas se buscaba el desenvolvimiento armónico de las buenas cualidades de los niños, como aspectos físicos, morales e intelectuales, con lo que se pretendía la corrección de sus defectos físicos, psíquicos y sociales, haciendo énfasis en la necesidad de despertar el amor a la patria y en ser neutral en lo que se refería a creencias religiosas.

Hasta ese momento se incluye la actividad física como parte de las enseñanzas del jardín de niños, y de igual forma que la primaria, esta educación se debía brindar de forma gratuita y se pretendía que contribuyera a formar la personalidad de los estudiantes.

A través de la historia, se puede dar cuenta de cómo ha evolucionado la educación preescolar en nuestro país y poco a poco se ha integrado a las necesidades que se viven al momento de realizar los ajustes a los planes y programas de estudio. Sin embargo, aún se conserva su esencia, su propósito principal y en gran medida, lo que se pretende enseñar.

Al paso de los años, la educación preescolar ha cambiado de términos, pero la esencia de lo que se busca lograr en los niños ha cambiado de forma mínima.

Entre las similitudes del pasado y el presente podemos mencionar la edad de ingreso. Al igual que en la actualidad, los alumnos eran admitidos desde los tres hasta los seis años de edad.

Otro ejemplo, el jardín de niños, a diferencia de todos los niveles educativos, se caracteriza por la utilización constante de material didáctico. Tanto en sus inicios como en su etapa actual, se buscaba que los alumnos tuvieran amor a la naturaleza a través de la observación; asimismo, se desarrollaban juegos como estrategias de aprendizaje, los cuales desarrollarían tanto en casa y como en la escuela. Asimismo, mediante la realización de rondas y ejercicios rítmicos, lectura de cuentos, trabajos que permitieran identificación de texturas y la exhortación al cuidado de animales. Dichas enseñanzas están relacionadas de manera estrecha con las áreas que se pretenden desarrollar en el programa vigente de educación preescolar.

La difusión de los planteles de educación preescolar fue muy lenta en nuestro país, esto fue debido a que el material, libros de consulta, mobiliario y todo lo que se necesitaba para la implementación de estas instituciones educativas fueron importados de los Estados Unidos, así que resultaba muy costoso. En sus inicios se pretendía que estas escuelas fueran similares a las que se tenían en Norteamérica, pero debido a las carencias y diferencias económicas existentes entre nuestro país y el vecino, esto no fue posible.

A partir del año 2002 el preescolar se estableció como un nivel obligatorio en nuestro país, sin embargo, veinte años después aún no se ha garantizado el cumplimiento de este decreto. Es así como se vislumbra a uno de los principales retos que enfrentamos como trabajadores de la educación: la desvalorización de este nivel educativo. A pesar de que las disposiciones gubernamentales hicieron obligatorio el nivel preescolar, la mayoría de los alumnos que asisten a las escuelas públicas no lo cursan completo y el mismo gobierno no ha aplicado la supuesta obligatoriedad al permitir que los alumnos cursen dos e incluso un solo año de preescolar, otorgándoles el certificado de todas maneras.

No obstante, este nivel de estudios es de suma importancia porque es el primer peldaño de la educación básica y se establecen ahí las bases en áreas de desarrollo y aprendizajes esperados que, posteriormente, se articularán con el siguiente nivel (primaria). Y a su vez, al término de ésta, estarán articulados con el nivel

secundaria. Siendo así, no se trata ya de un nivel independiente donde los alumnos aprenden las vocales y a colorear, como es la percepción que suele tener la sociedad, sino que constituye la base para la adquisición y el desarrollo continuo de aprendizajes que ahí se comienzan a forjar.

Por lo anterior, se entiende al jardín de niños como el primer nivel de la educación básica que, a su vez, representa la base de la educación de un individuo; siendo el primer agente socializador como sitio inicial para establecer relaciones interpersonales con personas ajenas al círculo familiar y cuyos aprendizajes significativos serán adquiridos para servir de cimiento de conocimientos posteriores.

El nivel preescolar, por su naturaleza, se convierte en un espacio de convivencia, es decir, el primer acercamiento social para los alumnos que en su mayoría vienen de casa. Es la base del aprendizaje escolar que obtendrán a lo largo de la vida.

Por tanto, la escuela tiene un gran desafío que es el de contribuir a que sus alumnos se encuentren con el aprendizaje, para lo cual es necesario consolidar sus habilidades comunicativas, aprender a escuchar, aprender a hablar, aprender a leer y aprender a escribir. Ello, se empieza a desarrollar en el nivel preescolar, donde los alumnos tienen su primer acercamiento con textos, probablemente el primero de su vida, así como se ven en la necesidad de desarrollar la atenta escucha, el respeto a las opiniones de sus compañeros y la comprensión eficiente de lo que otros dicen. Es así como el preescolar forja las bases de una buena educación básica.

La enseñanza de la arquitectura en las escuelas: Fomentando la creatividad y la resolución de problemas en niños y niñas

Arq. Carlos Vela Barradas
cvelabarradas@gmail.com

Las opiniones expresadas en la presente publicación son las de los autores y no necesariamente reflejan los puntos de vista de la Universidad Cristóbal Colón.

La importancia de la arquitectura en la vida cotidiana de los niños y niñas es un tema que ha ganado relevancia en el ámbito educativo en los últimos años. ¿Debería la arquitectura ser una asignatura en las escuelas? A pesar de que no todos los estudiantes se convertirán en arquitectos, la respuesta parece ser un rotundo sí. La arquitectura puede ofrecer valiosas lecciones sobre creatividad, sostenibilidad y, sobre todo, resolución de problemas.

Uno de los más apasionados defensores de esta idea es Vicky Chan, arquitecto de Hong Kong y fundador de la organización voluntaria «Architecture for Children». Chan ha desarrollado programas de arquitectura diseñados específicamente para estudiantes de primaria. Su argumento se basa en que la arquitectura y el diseño son disciplinas que requieren la toma de decisiones y la resolución de problemas, habilidades esenciales para la vida cotidiana. A diferencia de las matemáticas, donde las respuestas son definitivas, la arquitectura se asemeja más a la vida real, donde no hay respuestas absolutas. A través del estudio de la arquitectura, los niños aprenden a identificar problemas y a ver oportunidades en ellos.

La enseñanza de la arquitectura en las escuelas no sólo fomenta la creatividad y la resolución de problemas, sino que también empodera a los niños y niñas para influir en el diseño de sus entornos.

En España, organizaciones como cAnicca y Arkitente se dedican a la pedagogía urbana y la arquitectura enfocada en la infancia. Un proyecto destacado fue la creación de Jolas Plaza en Portugalete, donde estudiantes de 8 a 11 años participaron en el diseño de una plaza pública. Esta experiencia, además de enseñarles sobre la construcción de espacios públicos lúdicos, también significó una lección sobre las necesidades de las personas con las que comparten sus vidas, incluyendo amigos, familiares y otros miembros de la comunidad.

Arkitente subraya que cuando los niños participan en el diseño de espacios públicos, consideran las necesidades de diversas personas, lo que resulta en lugares que sirven a una amplia gama de usuarios y promueven la inclusión social.

La importancia de repensar la arquitectura desde la perspectiva de la infancia también ha sido abordada por profesionales de la arquitectura. El *V Encuentro Internacional de Educación en Arquitectura para la Infancia y la Juventud* reunió a arquitectos y estudiantes de arquitectura de todo el mundo para explorar cómo adaptar las ciudades y los entornos escolares para niños y jóvenes. Se llevaron a cabo charlas y talleres prácticos impartidos por expertos en pedagogía urbana y arquitectura aplicada a la infancia.

En resumen, la enseñanza de la arquitectura en las escuelas no solo brinda a los niños y niñas habilidades valiosas como la capacidad para resolver problemas o despertar su creatividad, sino que también les permite contribuir a la configuración de sus propios entornos promoviendo a su vez, la inclusión social. Esta perspectiva enriquece su experiencia educativa y les prepara para enfrentar los desafíos de la vida cotidiana con un enfoque más integral.

La arquitectura no sólo es una disciplina o campo de estudio, es una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades que perduran toda la vida.

Referencias

_Arkitente. [→Referencia]
_cAnicca. [→Referencia]

¿Qué consumen los infantes en la red?:

Datos del estudio de consumo de contenidos digitales en audiencias infantiles 2023 del Instituto Federal de Telecomunicaciones

Dra. Luz del Carmen Valenzuela Reyes
Profesora asociada. División de Humanidades
lvalenzuela@ucc.mx

Las opiniones expresadas en la presente publicación son las de los autores y no necesariamente reflejan los puntos de vista de la Universidad Cristóbal Colón.

Como cada año, el Instituto Federal de Telecomunicaciones de México, presentó los resultados de su estudio sobre consumo de contenidos digitales en audiencias infantiles, a través del cual se conocen y analizan cifras que marcan la pauta para la generación de contenidos enfocados en este segmento y a su vez, propician el entendimiento sobre las preferencias, intereses y hábitos de este público, así como sus necesidades digitales.

Esto nos lleva a recordar la frase del filósofo Aristóteles: «el hombre es por naturaleza un animal social», a partir de la cual queda manifiesta la característica y necesidad innata del ser humano de tener interacción con sus iguales. Esto ocurre de forma espontánea, incluso desde el nacimiento, cuando se buscan los primeros vínculos, y con mayor intensidad en la primera infancia, para continuar con su desarrollo durante toda la vida.

En este sentido, las plataformas digitales se han convertido en los nuevos espacios para la socialización, usadas cada vez con mayor frecuencia y desde más temprana edad, además con una clara tendencia creciente.

En este contexto, conceptos como «sociedad digital» han cobrado mayor relevancia actualmente, entendiendo que se trata de aquella «en la que los integrantes de la sociedad vivirán y desarrollarán su día a día en internet, de forma virtual y en

la que la organización social (relaciones, trabajo, servicios, etc.) tendrá lugar en el espacio virtual… impulsado por avances tecnológicos como el internet de las cosas, los dispositivos inteligentes y otros instrumentos» (Polo, 2020).

De igual forma, nociones como «sociedad de la información» surgen y se posicionan de manera importante. Esta última, se concibe como «aquella en que los ciudadanos disponen de un acceso prácticamente ilimitado e inmediato a la información, y en la que ésta, su procesamiento y transmisión actúan como factores decisivos en toda la actividad de los individuos, desde sus relaciones económicas hasta el ocio y la vida pública» (Sanz-Magallón, 2000).

La infancia no queda exenta de este proceso de digitalización e inmersión en la red. En México, se observa cada vez con mayor frecuencia la presencia de los infantes en el consumo digital el cual se diversifica tanto en las redes sociales como en distintas plataformas.

El reciente *Informe Especial Audiencias Infantiles 2023*, en el apartado correspondiente a la Encuesta de Consumo de Contenidos Audiovisuales (ENCCA) edición 2022, señala que el 82% de las niñas y niños entre 7 y 11 años declaró usar internet y el 69% de ellos utiliza alguna red social. Asimismo, menciona que el uso de las redes sociales entre los menores de edad pasó de 39% en 2017 a 69% en 2022, observándose una tendencia ascendente con marcada aceleración en los años de la pandemia por Covid-19.

Entre las plataformas que los niños de 7 a 11 años manejan con mayor frecuencia, destacan como las tres principales: WhatsApp con un 66%, YouTube con 55% y TikTok con 49%, de acuerdo a los datos presentados en el *Estudio de Consumo de Contenidos Digitales en Audiencias Infantiles del Instituto Federal de Telecomunicaciones*. En lo que respecta al consumo audiovisual por internet, el 76% de los infantes consumen YouTube; seguido de TikTok con el 42%, siendo además esta red social la que refleja un mayor crecimiento del periodo 2020-2021 al 2022, el cual fue de un 30%. En tercer lugar, en cuanto al consumo audiovisual, se encuentra Netflix, utilizada por el 39% de los niños la cual ha mantenido un crecimiento sostenido desde el año 2017 a la fecha.

En cuanto al tipo de contenido que se consume, la cifra es clara al indicar que las películas mantienen un incremento en la preferencia y son lo más consumido en la red con un 56%, superando a las series con 41% y a las caricaturas con el 28%. En relación con esto, el Instituto Federal de Telecomunicaciones en su *Estudio de Consumo de Contenidos Digitales en Audiencias Infantiles*, cita a Askids (primera compañía de data, *insights* e investigación para el segmento de niños y adolescentes de 3 a 18 años en América Latina), que afirma que, los niños entre 3 y 18 años pasan 60% de su tiempo libre en actividades relacionadas con pantallas, siendo los videos de YouTube una de las fuentes principales de entretenimiento digital de los menores de edad.

Asimismo, destaca que «a medida que los infantes crecen, también se incrementa el consumo de contenidos digitales alcanzando su cúspide en la adolescencia, donde más del 70% del tiempo libre es destinado al uso de internet para actividades como el uso de redes sociales o de plataformas *streaming*. Se destaca que las niñas y niños de 3 a 5 años pasan 40% de su tiempo libre *online*, los de 6 a 8 años el 47%, los de 9 a 12 años el 56%, los de 13 a 15 años el 71% y los de 16 a 18 años pasan el 75% de su tiempo libre en actividades en línea». (*Estudio de Consumo de Contenidos Digitales en Audiencias Infantiles* IFT, 2023).

Sin embargo, según las cifras analizadas, la población infantil no se limita al consumo de contenidos digitales, sino que se ha convertido poco a poco también en generadora de los mismos.

En este rubro, el Instituto Federal de Telecomunicaciones refiere a lo analizado por Askids, que indica que el 70% de la población de 3 a 18 años de edad publica contenido en redes sociales. Y es a partir de los 9 años que esta actividad se incrementa, pues 9 de cada 10 niños de dicha edad y mayores, afirman que publican, principalmente en TikTok e Instagram.

Con este panorama general, se vislumbra una creciente tendencia en los próximos años hacia un mayor uso de las plataformas digitales entre la población infantil, las cuales han ganado creciente importancia frente a los medios tradicionales.

Este constante uso de plataformas como YouTube o el crecimiento sostenido en la preferencia por el consumo de películas en la red por parte de los menores, evidencian algunos de los espacios y oportunidades más claras para la generación de contenido infantil en el país, sin dejar de lado el posible incremento en la generación de contenidos que con los años irá manifestando este sector de la población.

Referencias

_IFT. (2023). El uso de las redes sociales entre los menores de edad pasó de 39% en 2017 a 69% en 2022, revela informe del IFT. Recuperado el 24 de julio de 2023, de: [→Referencia]
_IFT. (2023). *Consumo de contenidos digitales en audiencias infantiles*. Recuperado el 24 de julio de 2023, de: [→Referencia]
_Polo Roca, A. (2020). Sociedad de la Información, Sociedad Digital. *Sociedad de Control*, N.° 68, pp. 50-77. Accesible en: [→Referencia]
_Sanz-Magallón, J. M. (2000). ¿Qué es la sociedad del conocimiento? *Nueva Revista*, N.º 70, pp. 9-15. Accesible en: [→Referencia]

Los jóvenes y los videojuegos

Mtra. Aned Garduño Galindo
Universidad Cristóbal Colón / anedg@ucc.mx

Mtra. Ana Laura Osorio Paredes
anilu_oso@yahoo.com.mx

Las opiniones expresadas en la presente publicación son las de los autores y no necesariamente reflejan los puntos de vista de la Universidad Cristóbal Colón.

Cada día, el mercado mundial se ve invadido por la aparición de nuevos artefactos tecnológicos que no sólo buscan simplificar nuestras actividades diarias, sino también entretenernos.

Tal es el caso de los videojuegos, en los que destacan grandes compañías como Sony y Nintendo. Éstas, en el afán de estar un paso adelante, sacaron al mercado recientemente el Play Station Portable (PSP) y el Game Boy micro, ambos más pequeños y compactos que sus antecesores, con la finalidad de poder llevar entretenimiento a todos lados.

Los videojuegos son «todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo)».
(Gil *et al.*, 2003)

La variedad de formas en las que se han comercializado los videojuegos, satisfacen los gustos y se adaptan a los bolsillos de sus diferentes consumidores, ampliando eficazmente su difusión en todos los estratos económicos y culturales de nuestra sociedad, constituyéndose como una de las fuentes de entretenimiento más importantes de las últimas tres décadas, especialmente para los más jóvenes.

El éxito de los videojuegos no comenzó con las consolas domésticas, sino en los salones recreativos; pero el interés socioeconómico y el desarrollo tecnológico de los videojuegos están marcados por la evolución de los juegos de casa.

Muchas veces a la creación de los videojuegos se le ha considerado como el octavo arte, pues su trabajo y preparación asemeja a un guión, trama y efectos de cine. Además, se dice que los videojuegos regularmente son el primer contacto de los niños con el mundo tecnológico.

Es así como los videojuegos siempre han sido tema de controversia, ya que la mayoría de las investigaciones realizadas en torno a ellos sostienen que son una influencia negativa en el comportamiento, desarrollo y desenvolvimiento social de niños y jóvenes, conduciéndolos a prácticas violentas, descuido de actividades y aislamiento social.

Sin embargo, recientes investigaciones demuestran que los videojuegos resultan ser experiencias positivas en el aprendizaje e interacción social, quedando atrás poco a poco, la imagen negativa que se tiene acerca de los mismos.

Hoy en día, niños y jóvenes tienen mayor acceso a los videojuegos, esto como resultado en parte, de la globalización, donde el crecimiento de empresas trasnacionales y el avance de la tecnología, han sido factores para que este fenómeno se fortalezca.

De esta manera, los aficionados a los videojuegos se ven influenciados por el mercado mundial de la creación de los mismos, comenzando desde pequeños a entrar en contacto con todo lo que a tecnología se refiere, y, por ende, no sólo aprenden a manejarlas, sino también a entenderlas y dominar o leer el idioma en que vienen programadas.

La idea de que los adolescentes que juegan videojuegos son seres «socialmente aislados» y que sólo concentran su tiempo en la práctica de esa actividad, va quedando atrás, pues muchas veces quienes son aficionados a éstos son en realidad personas «hiperactivas» en busca de nuevos retos e intercambios de conocimiento, llevándolos a entablar o a fortalecer las relaciones sociales.

En vez de señalar a los videojuegos como culpables en el descuido de deberes y responsabilidades, se debería explotar este gusto como recurso didáctico. Esto puede lograrse mediante la planeación de estrategias de enseñanza en las que se involucre a los videojuegos, ya que jugarlos estimula tanto las interacciones sociales como la toma de decisiones y la creatividad de sus jugadores.

Gracias a los videojuegos, niños y jóvenes entablan relaciones con otros que comparten sus mismos gustos. Asimismo, se fomenta el trabajo en equipo puesto que practican una participación grupal, en busca de estrategias que les permitan desarrollar un buen juego.

Al contrario de lo que se pueda pensar, los jóvenes priorizan sus actividades, dándole mayor importancia al cumplimiento de los deberes escolares. Esto muestra que son capaces de administrar de mejor forma su tiempo, pudiendo practicar algunas actividades extraescolares, deportivas o culturales.

También el papel de los padres es importante, ya que la comunicación en familia es determinante para el autocontrol de los jóvenes. Su adecuada orientación puede ayudar a promover que ellos destinen tiempos para jugar, ya sea por determinadas horas al día o ciertos días en específico.

A través de los videojuegos, los usuarios entran en contacto con las nuevas tecnologías (como internet) estimulando el hábito de búsqueda de información y el aprendizaje de un segundo idioma como el inglés.

No importa si los jóvenes juegan en su casa, la casa del amigo o en establecimientos de centros comerciales, los videojuegos les ayudan a coordinar y a pensar más rápido. Al igual que desarrollan su destreza mental y su imaginación cuando piensan en estrategias, reflejadas en la disposición que tienen los jugadores de vencer los retos. Desarrollan sus habilidades motrices y lo más importante de todo, es que comprenden que la realidad proyectada por los videojuegos es sólo virtual.

Referencias

_Gil, A. *et. al.* (2003). ¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital. uoc. [→Referencia]

La anemia como dato de cáncer en niños y adolescentes

Enrique A. Sánchez Valdivieso
M.D., Ph.D., Oncólogo. Universidad Cristóbal Colón
evaldivieso@ucc.mx

Las opiniones expresadas en la presente publicación son las de los autores y no necesariamente reflejan los puntos de vista de la Universidad Cristóbal Colón.

¿Qué tienen en común la anemia y la leucemia? Ambas son condiciones que afectan la sangre en niños y adolescentes.

La anemia es una enfermedad extremadamente común que se presenta en aproximadamente una tercera parte de la población mundial. Se trata de una condición en la que la sangre de una persona contiene menos glóbulos rojos de los que debería, lo que se traduce en una disminución de los niveles de hemoglobina, por debajo de los parámetros normales.

Los límites normales de hemoglobina en análisis de laboratorio varían ligeramente, pero en general las cifras normales están entre 11.0 y 16.0 gramos por decilitro de sangre en niños.

Existen dos formas principales de anemia: hiperproliferativa e hipoproliferativa. La anemia hiperproliferativa, se da cuando los glóbulos rojos del individuo se pierden o se destruyen demasiado rápido (y el recuento corregido de las células llamadas reticulocitos es >2%). Por su parte, en la anemia hipoproliferativa, la médula ósea del sujeto no produce suficientes glóbulos rojos (y el recuento corregido de las células reticulocitos es <2%).

En muchos casos la anemia es leve y asintomática, no requiere tratamiento y pasa inadvertida. No obstante, lo que se conoce como síndrome anémico (término médico para la anemia) es la presencia concomitante de dos o más de los siguientes síntomas: fatiga, debilidad, palidez, pérdida del apetito y dolor de cabeza.

La gran mayoría de pacientes tendrán anemia por deficiencia de hierro (más del 90%), en otros casos, porque se ha perdido demasiada sangre o cuando el cuerpo no produce suficientes glóbulos rojos o los destruye.

La anemia no es un diagnóstico, sino la indicación de que está presente una afección oculta. Si bien en sí la anemia no es una forma de cáncer, también puede afectar la sangre.

Una persona desarrolla cáncer de la sangre cuando algunas de esas células comienzan a crecer sin control. Conocido como leucemia, este tipo de cáncer de la sangre comienza en la médula ósea, y puede provocar una anemia hipoproliferativa.

Existen diferentes tipos de leucemia, pero un síntoma común, es la rápida producción de glóbulos blancos anormales que no son capaces de combatir las infecciones y además afectan la producción de otros tipos celulares, como los glóbulos rojos, lo que puede resultar en una anemia.

La incapacidad de la médula ósea para responder al aumento de la demanda de producción de glóbulos rojos impuesta por la destrucción acelerada de los mismos y/o por la pérdida de sangre, es un mecanismo que se encuentra con frecuencia en la leucemia de todos los tipos.

Por lo tanto, los niños y adolescentes con leucemia tienen más probabilidades de desarrollar anemia, aunque, por el contrario, no hay evidencias que sugieran que la anemia pueda conducir a la leucemia.

Las observaciones citadas en la literatura médica, enfatizan el hecho de que, en el grupo de enfermedades cancerosas de la sangre conocidas como leucemias, las anomalías no se limitan en modo alguno a los glóbulos blancos, sino que muy frecuentemente afectan también, de manera temprana o tardía, a los glóbulos rojos. Es por ello que debemos estar siempre alertas y, ante la menor sospecha, referirse al hematólogo o al oncólogo.

Volviendo al tema de la anemia, otro problema frecuente es la falta de concientización de la sociedad ante la misma. En un estudio realizado en 2022 se encontró que, de los cuidadores, el 36.7% tenían un conocimiento adecuado de los alimentos que pueden prevenir la anemia, solo el 43.4% tenían una actitud positiva hacia la prevención de la anemia y el 49.8% tenían prácticas de alimentación adecuadas para la prevención de la anemia (Khatib y Joho, 2022). Asimismo, los cuidadores que vivían en una zona rural tuvieron un 85% menos de posibilidades de tener un conocimiento adecuado de las prácticas de alimentación en comparación con aquellos que vivían en la zona urbana.

Por su parte, solo el 30% - 40% de las madres tienen conocimientos adecuados sobre alimentos nutritivos para la prevención de la anemia. Lo anterior hace evidente la necesidad de una mayor difusión de conocimiento de ambos problemas, tanto de la anemia como del cáncer de la sangre o leucemia, entre cuidadores de niños y adolescentes.

Asimismo, es indispensable prestar mayor atención a la presencia de anemia en jóvenes y niños ya que podría ser indicativa de una enfermedad más grave, como una leucemia.

Referencias

_Khatib A.H. y Joho, A.A. (2022). Prevalence of anaemia and caregivers' knowledge, practice and attitude towards its prevention among under-fives in Zanzibar, Tanzania: A cross-sectional study. *International Journal of Africa Nursing Sciences,* 16, pp 100416.

¿Te interesa publicar?
Instrucciones

Las colaboraciones deberán ser enviadas al correo:
investigacion@ucc.mx

Con el fin de propiciar la reflexión y el intercambio de ideas y opiniones informadas, se invita a los interesados a enviar sus artículos sobre temas de actualidad y de interés general relacionados con la infancia o la juventud. Las colaboraciones deberán emplear la redacción impersonal y evitar las descalificaciones, juicios sin fundamento, prejuicios o posturas condenatorias y ajustarse a lo siguiente:

ESTRUCTURA BÁSICA:
¶Título.
¶Autor(es), institución (si aplica) y correo electrónico.
¶Párrafo(s) introductorio(s).
Describir el interés o valor del tema, enfoque o idea fuerza inicial.
¶Desarrollo y abordaje del tema.
Procurar incluir datos precisos, referencias, argumentos.
¶Conclusión o idea final.
¶Referencias.
En caso de ser necesario, al final, en formato APA. Si las hay, incluir las ligas a los recursos citados.
¶Elementos de apoyo.
Pueden incluirse gráficas, imágenes o fotografías que se consideren muy necesarias para apoyar o comprender el texto. Deberán tener la fuente y contarse con los derechos de reproducción (no incluir imágenes bajadas de Internet sujetas a derechos de autor).

CRITERIOS DE FORMATO:
¶Extensión: 800 a 1200 palabras.
¶Tipo de letra y tamaño: Arial, 12 puntos, interlineado 1.5 líneas.

Los artículos recibidos serán revisados por el Comité editorial para corroborar la pertinencia del tema y/o enfoque conforme a los objetivos del Boletín. Se revisarán así mismo el estilo, gramática y sintaxis. En caso de modificaciones sustanciales, se pondrán a consideración del autor.

Crescere

Grupo de trabajo sobre infancia y juventud

UNIVERSIDAD CRISTÓBAL COLÓN

Universidad Cristóbal Colón
Campus Torrente
Carr. La Boticaria km 1.5 s/n
Veracruz, Ver., México
www.ucc.mx